

1/

Ajouter un son lorsque l'Utilisateur clique sur une touche et lorsque la touche est actionnée par le programme

➔ chaque touche émet un son

- Élément <audio> voir MDN
 - Soit <audio> dans HTML + JS (récupération <audio> + utilisation methode play())
 - Soit tout en JS avec [new Audio](#) + méthode [play\(\)](#)
- Par exemple :
 - Let s1= new Audio (« do.mp3»);
 - Let s2 = new Audio (« re.mp3»);
 - Let s2 = new Audio (« re1.mp3»);
 - Let aud= [s1,s2,s3];

2/

À modifier pour le 2 dans

```
SelectBouton(){  
  
    Aud[bidx].play() ;  
}
```

Complexifier le jeu ➔ Simon

C'est-à-dire jouer une séquence toute / notes de plus en plus longue au fur et à mesure que l'U gagne

A chaque pas temporel du jeu, on tire une touche aléatoirement, on l'ajoute à une séquence de touche et on joue la séquence, puis on attend que l'U la joue ou cliquant sur les touches

Arrêt :

- si l'U ne joue pas pendant un certain temps
- Si l'U appuie sur une mauvaise touche